PIRATE PLANK

2-4

7+

10–20

Anleitung

Rules

Règles

Regole

Eine neue Art des Spielens!
Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.

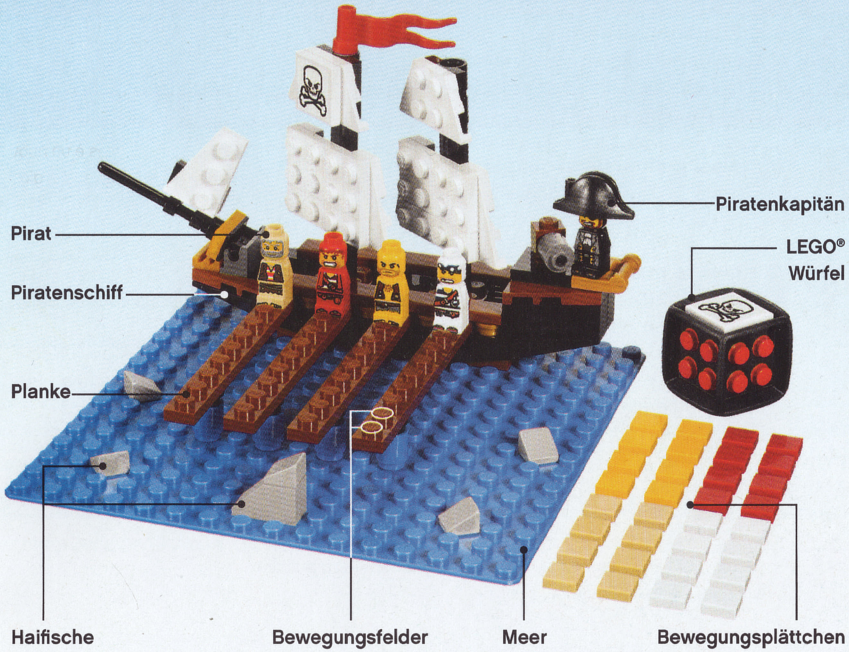
A new way to play!
Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.

Jouer autrement
Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.

Un nuovo modo di giocare!
Vi presentiamo LEGO® Games, la prima collezione al mondo di giochi da tavolo che potrai costruire personalmente e modificare. Con l'esclusivo Dado LEGO modificabile, LEGO Games è un nuovo modo di divertirsi e giocare con amici e familiari.

BAUEN

Diebe an Bord! Weil der Piratenkapitän unter seiner Crew Diebe erwischt hat, die seinen Schatz stehlen wollten, lässt er sie über die Planke gehen. Nur der Pirat, der als Letzter noch auf seiner Planke steht, darf zurück in die Crew.



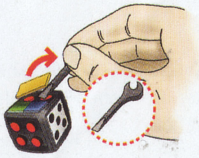
Spielziel

Der Pirat, der als Letzter auf seiner Planke steht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Baut erst das Spiel auf, indem ihr der beiliegenden LEGO® Bauanleitung folgt. Dabei lernt ihr die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen und habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt das Piratenplättchen auf den LEGO Würfel:



In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.

Jeder Spieler nimmt sich einen Piraten und stellt ihn auf eine Planke. Auf einer Planke kann nur ein Pirat stehen. Legt alle Bewegungsplättchen der am Spiel beteiligten Piraten neben das Spielfeld.

SPIELEN

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du. Abhängig von deinem Wurf machst du Folgendes:

Das Piratenplättchen

A. Ziehe deinen Piraten zwei Schritte zurück *ODER*
B. Entscheide dich für einen beliebigen Mitspieler, der seinen Piraten einen Schritt vorwärts ziehen muss.

Würfelseite ohne Bewegungsplättchen

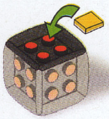
Stecke ein Bewegungsplättchen eines beliebigen Mitspielers auf die gewürfelte Seite.

Würfelseite mit Bewegungsplättchen

A. Stecke ein Bewegungsplättchen eines beliebigen Mitspielers auf die gewürfelte Seite, sofern hier noch Platz ist und Bewegunsplättchen übrig sind *ODER*
B. Entscheide dich für einen Mitspieler, dessen Bewegungsplättchen auf der gewürfelten Seite zu sehen ist. Dieser Mitspieler muss nun seinen Piraten für jedes Plättchen seiner Farbe ein Feld vorwärts ziehen.

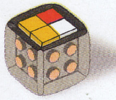
Beispiele

Rot ist am Zug und würfelt.



Rot steckt ein Bewegungsplättchen eines Mitspielers auf die gewürfelte Seite, z. B. Gelb.

Rot steckt ein Bewegungsplättchen eines Mitspielers auf die gewürfelte Seite *ODER* fordert Spieler Gelb auf, seinen Piraten um ein Feld vorwärts zu ziehen.



Rot lässt entweder Spieler Gelb zwei Felder oder Spieler Weiß ein Feld vorwärts ziehen.

Über die Planke gehen

Wer das letzte Plankenfeld überschreitet und im Meer landet, spielt nicht mehr mit.

Spielende

Sind alle, bis auf einen Piraten, im Meer gelandet, endet das Spiel. Der Spieler, der noch auf seiner Planke steht, gewinnt.

Die LEGO® Neigung
Die Figuren und Elemente bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

VERÄNDERN

DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spiel, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Probier am besten nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, VOR jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.

Keiner oder alle

Wer eine Seite mit Bewegungsplättchen würfelt, darf wählen:
A. KEIN Pirat zieht vorwärts *ODER*
B. EIN Pirat zieht für jedes Plättchen seiner Farbe ein Feld vorwärts *ODER*
C. ALLE Piraten, bis auf deinen eigenen, ziehen für jedes Plättchen ihrer Farbe ein Feld vorwärts.

Im Beispiel ist Spieler Rot am Zug und darf wählen, ob BEIDE Mitspieler stehen bleiben, NUR Weiß oder NUR Gelb vorwärts zieht oder BEIDE vorwärts ziehen (Weiß ein Feld, Gelb zwei Felder).

Achtung Kapitän!

Wer das Piratenplättchen würfelt, stellt den Piratenkapitän ans Ende einer beliebigen Planke. Sobald ein Spieler den Kapitän auf seiner Planke stehen hat, muss er immer die doppelte Anzahl der gewürfelten Plättchen vorwärts ziehen. Allerdings schützt der Kapitän den Piraten auch: Der Pirat kann so lange nicht ins Meer fallen, bis der Kapitän erneut versetzt wird.

Gerettet!

Ist der Pirat eines Spielers ins Meer gefallen, darf er weiterhin würfeln. Wer das Piratenplättchen würfelt, darf zurück auf das letzte Feld seiner Planke. Alle anderen Würfelseiten haben im Meer keine Bedeutung.

Erfinde deine eigenen Spielregeln

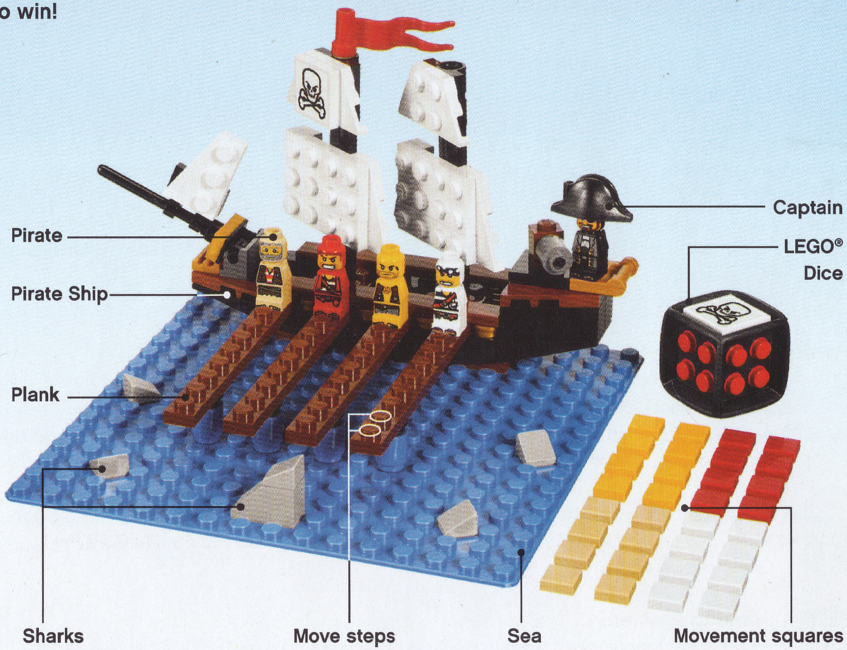
Hast du Lust, deine eigenen Spielregeln zu erfinden? Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter **Spiele.LEGO.de** veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

Besuche unsere Homepage

Auf **Spiele.LEGO.de** findest du coole Sachen wie kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden und weitere tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.

BUILD

The pirate captain caught some of his treacherous crew trying to steal his treasure and is making them walk the plank. Knock the other players off their planks and feed them to the sharks before they do the same to you! Be the last pirate standing to win!



Aim of the game

The last pirate still standing on a plank wins.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice using the Pirate tile shown below:

Starting with the youngest player, each player selects a pirate and places him at the start of the plank, nearest the pirate ship. Then place all the coloured movement squares matching the colours of the players in a pile in front of the board.

This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice

PLAY

Playing the game

The youngest player starts. Play then continues clockwise

On your turn roll the LEGO® Dice and carry out ONE of the actions you rolled.

The pirate captain

A. Move your pirate backwards two steps *OR*
B. Choose another player to move his or her pirate forward one step.

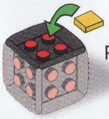
Sides without movement squares

Choose an opponent and place one of their movement squares onto the side of the LEGO Dice you rolled.

Sides with movement squares

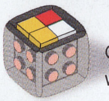
A. Place one movement square of an opponent onto the side of the LEGO Dice you rolled if there is space remaining on the LEGO Dice and if there are still movement squares left *OR*
B. Choose an opponent with movement squares showing on the side of the LEGO Dice rolled to move his or her pirate one step for each movement square in his or her colour on the side of the LEGO dice rolled

Examples of how movement squares function when the red player has rolled the LEGO Dice:



Place one movement square of another player, e.g. yellow

Place one movement square of another player, *OR*
Have yellow player move forward one step



Choose either white or yellow player to move forward:
white moves one step *OR* yellow moves two steps forward.

Fed to the sharks

If your pirate is pushed off the end of the plank and ends up in the sea with the sharks, you are out of the game.

Winning the game

The player who has the last remaining pirate on the planks wins, rejoining the captain on the pirate ship and living to fight another day!

The LEGO® tilt
The best way to pick up your LEGO pieces is by tilting them before you pick them up.

CHANGE

YOUR GAME – YOUR RULES

The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own. You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more YOUR game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when done together. That way everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules BEFORE you start playing.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make a change of your own.

Choose your enemies carefully

The player rolling a side with movement squares on may choose to either:

A. Decide NOT to make any player's pirate move forward *OR*
B. Choose just ONE player to move forward for each movement square showing *OR*
C. Make ALL players' pirates other than your own move forward for each movement square showing on the rolled side of the LEGO Dice

In the example roll shown here, red player rolled, and can chose to make yellow or white player move forward, both or neither, yellow will move two steps forward and white one step if chosen.

Here comes the captain

When a player rolls the skull and crossbones they place the captain at the end of one of the planks. The player with the captain on his or her plank must move forward double the number of steps whenever made to move forward. The captain blocks the end of the plank so that player cannot go into the water unless the captain is moved.

Shark survivor

You aren't sharkfood yet! Players that are already in the sea roll the LEGO Dice on their turn. If a player rolls the skull and crossbones that player's pirate returns to the LAST step of his or her plank. If you don't roll skull and crossbones you remain in the water and your turn ends.

Invent and share your own rules

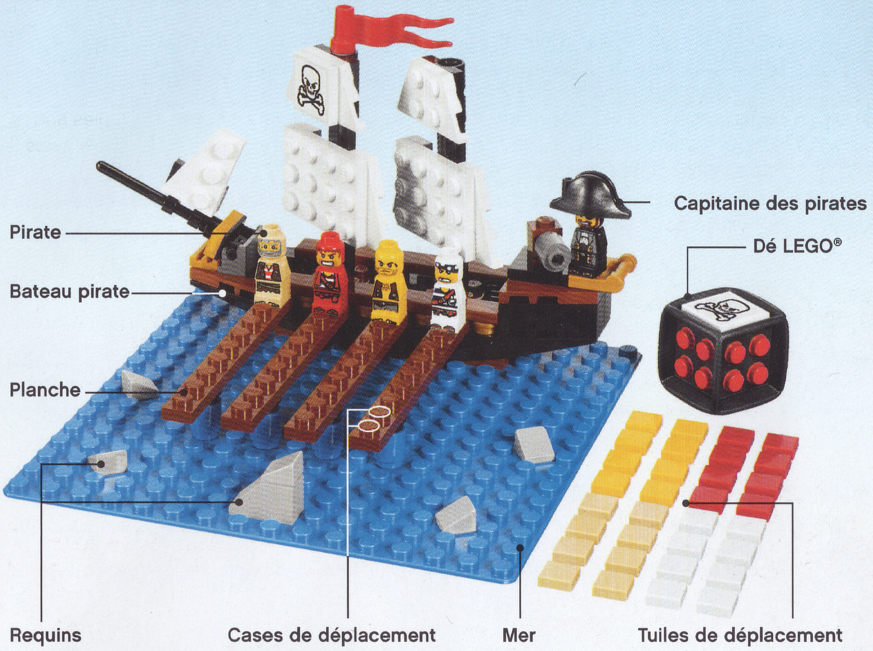
Challenge yourself, and see which new rules you can create. If they work, upload your "house rules" of the game to **games.LEGO.co.uk** and share them with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

Go online!

games.LEGO.co.uk is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game, and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.

CONSTRUIRE

Le capitaine des pirates a surpris des traîtres parmi son équipage en train d'essayer de voler son trésor. Il décide de les faire avancer sur la planche pour les donner en pâture aux requins. Faites tomber les autres joueurs de leur planche avant qu'ils n'en fassent de même pour vous ! Soyez le dernier pirate en vie pour gagner !



But du jeu

Le dernier pirate à rester sur sa planche remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Placez la face Drapeau pirate sur le dé LEGO :

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un pirate et le place à l'extrémité d'une planche libre, vers le bateau. Placez toutes les tuiles de déplacement correspondant aux couleurs des pirates en jeu à côté du plateau.

Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute UNE des actions suivantes selon le résultat obtenu :

Drapeau pirate

A. Reculez votre pirate de 2 cases *OU*
B. Choisissez un adversaire : celui-ci doit avancer son pirate d'1 case.

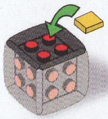
Faces sans tuiles de déplacement

Choisissez un adversaire. Placez une tuile de déplacement de la couleur de cet adversaire sur la face supérieure du dé.

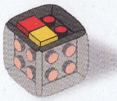
Faces avec tuile(s) de déplacement

A. Placez une tuile de déplacement de l'une des couleurs adverses sur la face supérieure du dé (s'il reste un emplacement libre et des tuiles) *OU*
B. Choisissez un joueur dont une (ou plusieurs) tuile(s) de couleur se trouve(nt) sur la face supérieure du dé. Pour chaque tuile de sa couleur, ce joueur doit avancer son pirate d'1 case.

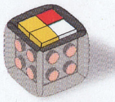
Exemples des possibilités offertes au joueur rouge après son lancer de dé :



Ajouter une tuile de déplacement adverse sur la face du dé obtenue, par exemple, jaune.



Ajoutez une tuile de déplacement adverse sur la face du dé obtenue *OU* obliger le joueur jaune à avancer d'1 case sur sa planche.



Choisir entre : faire avancer le joueur jaune de 2 cases ou le blanc d'1 case.

En pâture aux requins

Le pirate qui dépasse la dernière case de sa planche tombe dans la mer avec les requins et le joueur est éliminé.

Fin de la partie

Le dernier joueur à rester sur sa planche remporte la partie. Il rejoint le capitaine des pirates, prêt à repartir à l'aventure !

Astuce LEGO®
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

CHANGER

VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles AVANT de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

Mon meilleur ennemi

Si le dé indique une face avec une (ou des) tuile(s) de déplacement, choisissez entre :

A. Ne faire avancer AUCUN pirate *OU*
B. Faire avancer UN pirate d'1 case par tuile de sa couleur indiquée par le dé *OU*
C. Faire avancer TOUS les pirates, sauf le sien, d'1 case par tuile de leur couleur indiquée par le dé.

Dans l'exemple donné, le joueur rouge peut choisir si les deux pirates des joueurs blanc et jaune restent sur place, si seul Blanc ou Jaune avance ou si les deux avancent (Blanc d'1 case et Jaune de 2).

Attention, le capitaine !

Si vous obtenez le drapeau pirate au dé, placez le capitaine à l'extrémité d'une des planches. Le joueur qui doit avancer et possède le capitaine au bout de sa planche, doit avancer du double de cases. Mais le capitaine protège également ce pirate : tant qu'il reste au bout de sa planche, il ne peut pas tomber à l'eau.

Survivre aux requins !

Si votre pirate est tombé à la mer, vous pouvez continuer à lancer le dé. Si vous obtenez le drapeau pirate, vous pouvez replacer votre pirate sur la DERNIÈRE case de votre planche. Toutes les autres faces de dé n'ont aucun effet et le pirate reste dans l'eau.

Inventez et partagez vos propres règles

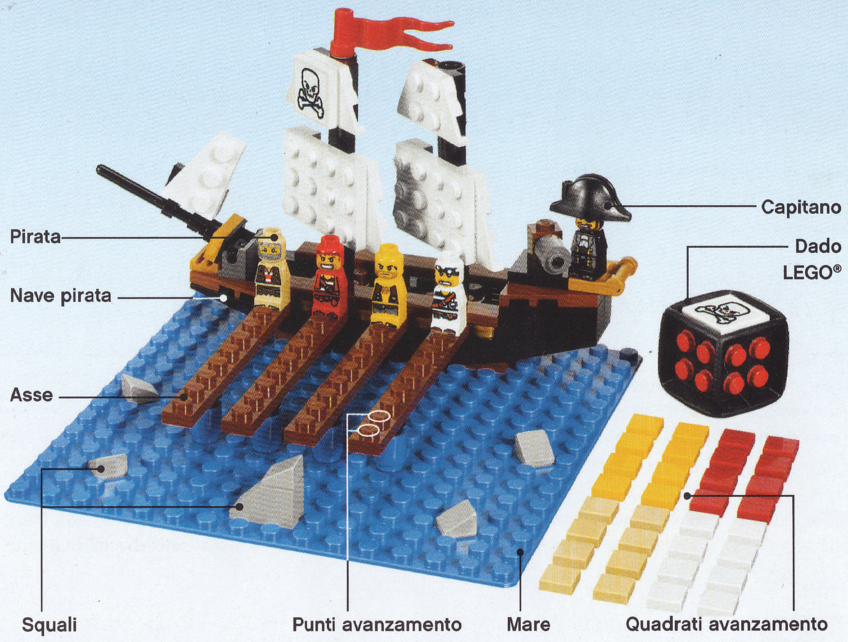
Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur **jeux.LEGO.fr** pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site **jeux.LEGO.fr** regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !

COSTRUISCI

Il capitano dei pirati ha sorpreso alcuni membri della sua ciurma a rubare il suo tesoro e ha deciso di punirli. Cerca di buttare gli altri giocatori dall'asse per darli in pasto agli squali prima che lo facciano a te! L'ultimo pirata a rimanere sull'asse vince!



Scopo del gioco

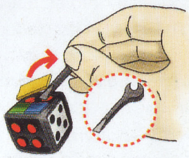
L'ultimo pirata a rimanere sull'asse vince.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®.
La costruzione del gioco consente di familiarizzare con i pezzi, agevolando la ricostruzione o la successiva modifica delle regole.

Costruisci il Dado LEGO utilizzando il mattoncino con la bandiera dei pirati illustrato qui sotto:

Cominciando dal giocatore più giovane, ogni giocatore sceglie un pirata e lo posiziona all'inizio dell'asse, vicino alla nave pirata. Posiziona quindi tutti i quadrati di avanzamento dello stesso colore dei giocatori in un cumulo davanti al tabellone.



La confezione include uno strumento per rimuovere le facce colorate del Dado LEGO

GIOCA

Regole del gioco

Il giocatore più giovane inizia per primo. Il gioco prosegue quindi in senso orario.

A ogni turno un giocatore tira il Dado LEGO® ed esegue una delle seguenti azioni:

Il pirata nero

A. Muovi il tuo pirata indietro di due punti avanzamento *OPPURE*
B. Scegli un altro giocatore e sposta il suo pirata avanti di un punto avanzamento.

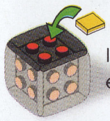
Facce prive di quadrati di avanzamento

Scegli un avversario e posiziona un quadrato di avanzamento del colore a lui corrispondente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro.

Facce con quadrati di avanzamento

A. Posiziona un quadrato di avanzamento di un avversario sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro, se c'è ancora spazio disponibile e se sono rimasti quadrati di avanzamento, *OPPURE*
B. Scegli un avversario del colore corrispondente a un riquadro di avanzamento mostrato sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro e muovi il suo pirata avanti di un punto avanzamento per ogni riquadro del suo colore presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta

Esempi della funzione dei quadrati di avanzamento quando il giocatore rosso ha tirato il Dado LEGO:



Il giocatore rosso posiziona un quadrato di avanzamento di un altro giocatore, ad esempio il giallo

Il giocatore rosso posiziona un quadrato di avanzamento di un altro giocatore, *OPPURE* fa muovere il giocatore giallo avanti di un punto avanzamento

Il giocatore rosso fa muovere il giocatore bianco o quello giallo in avanti: il giocatore bianco si muove di un punto avanzamento, *OPPURE* il giocatore giallo si muove di due punti avanzamento.

In pasto agli squali

Se il tuo pirata è spinto giù dall'estremità dell'asse e finisce in mare con gli squali, sei eliminato dal gioco.

Chi vince?

Il giocatore con il proprio pirata ancora sull'asse vince, raggiunge il capitano sulla nave pirata e vive per combattere un altro giorno!

Rimozione dei pezzi LEGO®
Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice, inclinarli prima leggermente.

MODIFICA

GIOCA A MODO TUO

Il Dado LEGO® consente di cambiare completamente il gioco, modificando, per esempio, l'area di gioco, i pezzi e perfino le regole. In questo modo è possibile personalizzare il gioco secondo i propri gusti.

Si raccomanda tuttavia di cambiare solo un elemento per volta, per vedere se il gioco è più divertente con le nuove regole. Dopodiché, puoi provare a modificare un altro aspetto.

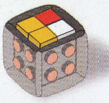
Cambiare le regole del gioco è più divertente se lo si fa assieme. In questo modo, tutti i giocatori saranno a conoscenza delle nuove regole. Ovviamente, PRIMA di iniziare a giocare, assicurati che tutti i giocatori conoscano le nuove regole.

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti su come modificare le regole. Provatele e poi cercate di inventarne di nuove.

Scegli i tuoi nemici con attenzione

Il giocatore che ottiene una faccia contenente quadrati di avanzamento con un tiro di dado può decidere di:

A. NON fare muovere in avanti alcun pirata degli altri giocatori *OPPURE*
B. Scegliere solo UN giocatore da muovere in avanti per ogni quadrato di avanzamento presente sulla faccia del dado *OPPURE*
C. Fare muovere in avanti i pirati di TUTTI i giocatori tranne il proprio, per ogni quadrato di avanzamento presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro



Nell'esempio mostrato, il giocatore rosso ha tirato il dado: può ora scegliere di far muovere in avanti il giocatore giallo o quello bianco, entrambi o nessuno di essi; il giallo avanzerà di due punti avanzamento e il bianco di un punto avanzamento.

Arriva il capitano

Quando con un tiro di dado un giocatore ottiene il teschio con le tibie incrociate, posiziona il capitano all'estremità di una delle assi. Il giocatore con il capitano sulla sua asse deve muovere avanti di un numero di punti avanzamento doppio ogni volta che gli sarà richiesto di avanzare. Il capitano blocca l'estremità dell'asse, quindi il giocatore non può finire in acqua a meno che il capitano venga spostato.

Sopravvissuto agli squali!

Non sei ancora cibo per gli squali! I giocatori che si trovano in acqua possono tirare il Dado LEGO durante il loro turno. Se con il tiro un giocatore ottiene il teschio con le tibie incrociate, il suo pirata ritorna sull'ULTIMO punto avanzamento della sua asse. Se non ottiene il teschio con le tibie incrociate, rimane in acqua e il suo turno termina.

Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole e quindi caricale sul sito **giochidatavolo.LEGO.it per** condividerle con altri appassionati del gioco. Oppure guarda quali regole sono state create da altri e prova ad applicarle al tuo gioco.

Visita il sito giochidatavolo.LEGO.it!

Sul sito **giochidatavolo.LEGO.it** troverai tantissime cose da fare. Un breve video illustra le regole del gioco e potrai inoltre visionare tanti altri entusiasmanti giochi LEGO e modi di costruirli e modificarli.

FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO club MAGAZINE™

www.LEGOclub.com

00800 5346 5555*

1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only | Canada seulement

* Freephone. Mobile charges may apply. * Numéro sans Frais. Des Frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.
* GebührenFrei, Kosten Für Anrufe aus MobilFunknetzen können abweichen. * Gratis teleFoonnummer vanaF vaste lijn.
* Det er ett gratis nummer, når du ringer Fra FasttelefOn. * Det är gratis, när du ringer från en Fast telefOn.

VISIT THE WORLD'S BIGGEST LEGO® SHOP! www.LEGOshop.com

3835
Robo Champ

2-3 6+ 10-15

3836
Magikus

2-4 6+ 10-20

3837
Monster 4

2-4 7+ 15-20

3838
Lava Dragon

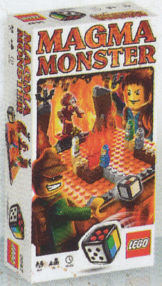
2-4 7+ 15-25

3845
Shave a sheep

2-4 5+ 10-15

3846
UFO Attack

2-4 6+ 10-15



3847
Magma Monster

2-4 7+ 10-20

3848
Pirate Plank

2-4 7+ 10-20

games.LEGO.com

©2010 The LEGO Group. 4615612